

INFOGRAMES

5 ANS

LES 20 ATOUTS DU TATOU

TILT





EDITO

Il sera une fois où les enfants du futur apprendront la préhistoire de la micro-informatique. On leur parlera des dinosaures appelés Micral, ZX 80 et de leur descendance nombreuse, variée et éphémère.

"Pourquoi ont-ils disparu ?" questionneront les élèves.

"Leur nourriture se fit rare, plus la moindre disquette, plus le moindre soft qu'ils puissent exploiter" répondra consciencieusement le professeur, peut être électronique.

Parmi tout cela, certains auront tout de même survécu, transformés bien sûr mais riches de leur expérience.

Dans ce monde de la micro, ils se seront adaptés en force. Pour que ce futur soit nôtre, INFOGRAMES adopte le TATOU comme emblème, ce sympathique animal décrit par l'Encyclopédie comme un char d'assaut susceptible d'être transformé en destroyer ou même en sous-marin, un tout-terrain quoi ! Il sait faire face aux cataclysmes et se défendre des prédateurs.

Et contrairement à cette carapace qui le voudrait replié sur lui-même, le tatou innove toujours et encore.

Ses 5 années d'existence ont prouvé qu'il savait concevoir des produits innovants, des produits phares ; dans le passé mais aussi pour l'avenir avec une belle idée en tête : faire de la micro-informatique familiale le média majeur du XXI[e] siècle.

Bruno Bonnell



SUCESS STORY

Depuis 1983, date de sa création, INFOGRAMES a marqué l'actualité des jeux. 5 ans de Sucess Story, 5 ans d'innovations informatiques qui ont permis de créer des produits forts parce que nouveaux, des produits dont la séduction égale la haute technicité, des produits dont le succès est dû à leur identité forte. Une grande leçon de marketing ! Avec INFOGRAMES, l'informatique devient le 10ème art.

1983



LE CUBE

Avec LE CUBE, sorti en 1983 et distribué à l'étranger, INFOGRAMES est le premier éditeur à initier le grand public à l'informatique. Outil pédagogique par excellence, LE CUBE initie au basic et permet la conception et la programmation de ses propres jeux.
C'est l'informatique familiale facile ; c'est l'informatique plaisir ! Celle qui, grâce à son interactivité, est déjà promise à être le média du XXIème siècle !

1984

MANDRAGORE

Le 1er jeu de rôle 100 % français, sorti en 1984, 1er prix arcade décerné par le Ministère de la Culture.
La démonstration est ainsi faite que l'informatique est une fenêtre sur l'imaginaire : se projeter dans des personnes fictives, les faire voyager, maîtriser leur destin, vivre des légendes et, tel un Démiurge des temps modernes, façonner un monde nouveau...

1985



LA GESTE D'ARTILLAC

Le 1er logiciel qui introduit un peu de poésie dans l'univers mathématique des micro-processeurs. LA GESTE D'ARTILLAC. Une aventure extraordinaire articulée autour d'un travail important, d'écriture inspiré des chansons de geste du moyen-âge et un scénario très onirique contribuent à faire de LA GESTE D'ARTILLAC un véritable conte de fée semblable aux contes pour enfants du XIXe siècle.

1986



LES PASSAGERS DU VENT

Le 1er logiciel associant BD et informatique ! Un mariage réussi, rendu possible grâce aux nouveaux standards graphiques et sonores : graphismes exceptionnels reprenant trait pour trait celui de François Bourgeon et scénario parfait, 2 ingrédients permettant de respecter scrupuleusement l'esprit et la lettre de l'histoire originale.
LES PASSAGERS DU VENT. Le souffle du grand large sur l'univers du logiciel.

1987



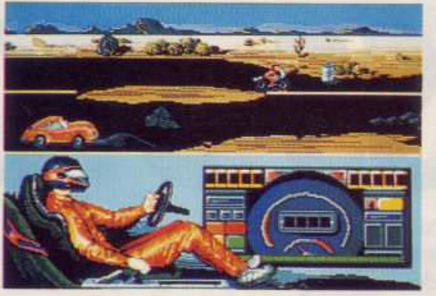
CAPTAIN BLOOD

Le 1er logiciel qui communique avec les extra-terrestres ! Un logiciel mêlant action, stratégie, aventure grâce à l'utilisation spécifique de l'informatique. Univers de fractales et de calculs mathématiques complexes, permettant de mettre en scène des mondes qui n'existent pas, de donner vie à des êtres doués de raison. Avec CAPTAIN BLOOD, INFOGRAMES démontre que les "puces" ont une âme !

5 années de Sucess Story qui augurent pour INFOGRAMES, de nouvelles conquêtes, de nouveaux univers avec notamment, les 1er jeux olympiques sidéraux (Purple Saturn day).
Et à l'évidence de nouveaux succès.

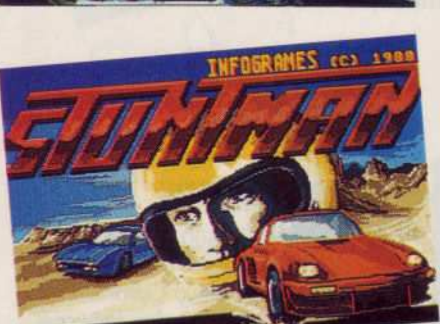


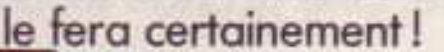




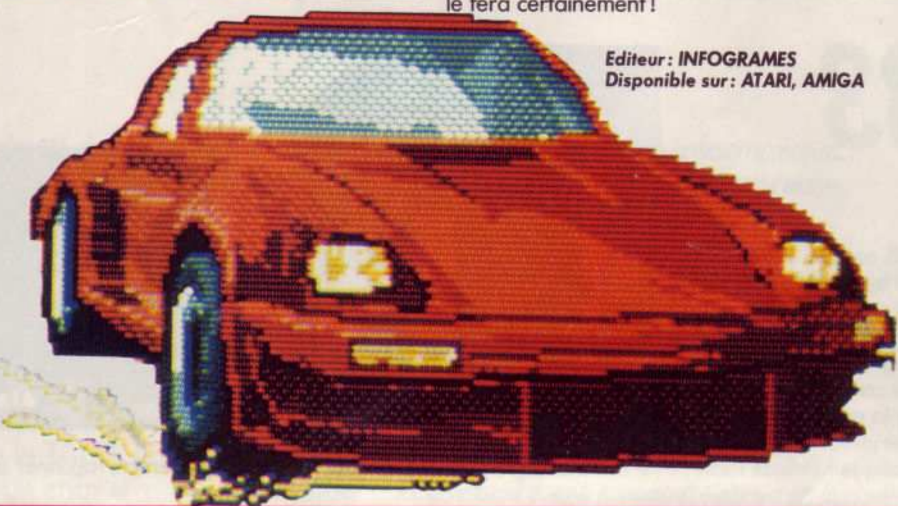
STUNTMAN

Cascadeur professionnel vous devrez non seulement réaliser des figures à la limite de l'impossible mais aussi combattre de nombreux ennemis qui veulent votre mort. Heureusement vous avez votre voiture et quelle voiture ? Il n'y a pas beaucoup de porsches équipées d'un canon laser, d'ailes rétractables et de moteurs sous-marins... STUNTMAN... si vos ennemis ne vous tuent pas, la voiture le fera certainement !

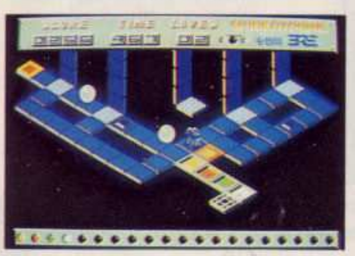




Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : ATARI, AMIGA





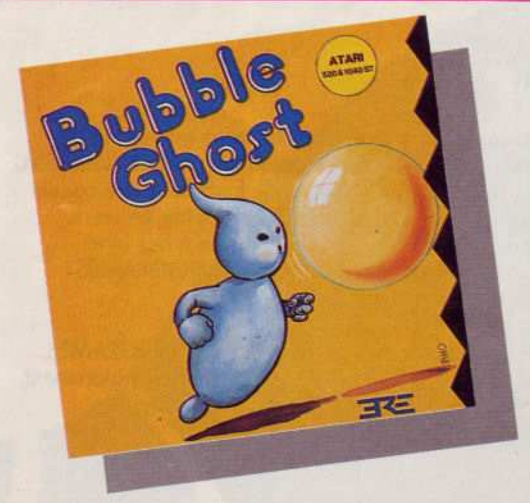




SPIDERTRONIC

SPIDERTRONIC l'araignée de l'espace ne contrôle plus sa toile mécanique. De toutes parts apparaissent des balles tueuses qui essaient de détruire son œuvre.
Juste un faux pas et c'est la mort qui guette l'araignée. De toiles en toiles, la poursuite va être de plus en plus ardue. SPIDERTRONIC va-t-elle réussir à reconstituer sa toile et poursuivre sa route ? Attention de nombreuses toiles vous attendent encore avec le construction-set inclus dans le logiciel !!! Vous n'êtes pas au bout de vos... fils... !

Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteurs : François GAROFALO et Fabrice DECROIX
Disponible sur : ATARI, AMIGA





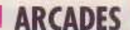


BUBBLE GHOST

Dans un labyrinthe jalonné de clins d'œil aux autres jeux d'arcade, un joyeux fantôme s'amuse à pousser de pièce en pièce (il y en a 50) une énorme bulle de savon, rien qu'en soufflant. Evidemment le sort s'acharne sur le malheureux fantôme sous la forme d'un pieu, d'une bougie, d'un ventilateur... qui tentent de crever la bulle ou de la dévier de son trajet initial. La destruction des obstacles dépend entièrement de vos poumons ! Un logiciel d'arcade plein de suspense et d'humour.

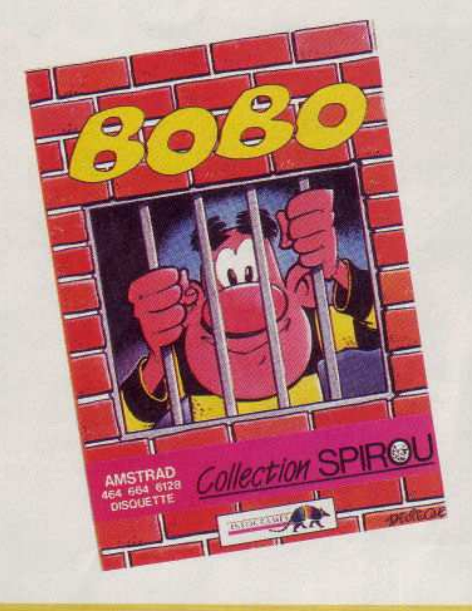
Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteur : Christophe ANDREANI
Disponible sur : ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, CBM 64







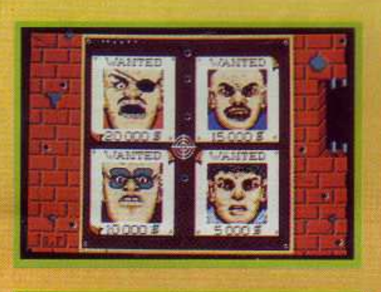




BOBO

Il était une fois dans la prison Inzepocket, un forçat nommé BOBO. Son plus grand plaisir est de creuser des trous pour s'évader et cela fait 17 ans que cela dure. Six jeux retracent la vie de BOBO dans sa prison : la cantine, la corvée de pommes de terre, la corvée de lavage, le trampoline, le dortoir, les fils électriques.
BOBO est un logiciel hilarant, aux graphismes superbes, reprenant fidèlement les dessins de la bande dessinée de Deliège, des musiques drôlissimes accompagnant le scénario gag. Bref de quoi satisfaire les plus difficiles !

***Editeur :* INFOGRAMES**
***Disponible sur :* AMSTRAD, THOMSON, ATARI, AMIGA, PC**







WANTED

1880. Etat de l'Arkansas. Vous êtes le plus renommé et le plus rapide de tous les chasseurs de prime. Mais cette fois votre mission sera plus difficile.
Il s'agira d'arrêter, non pas un bandit mais les quatre bandits les plus dangereux de l'Ouest. Lorsque vous aurez arrêté et capturé ces quatre bandits, vous découvrirez alors, dans un duel éblouissant et un final explosif, le 5ème et dernier bandit, le plus dangereux de tous. Maintenant, il est à vous et seuls votre entraînement acharné et journalier, votre volonté d'acier et votre précision de tir impitoyable vous permettront de vaincre cet ultime obstacle.
Vous aurez alors atteint votre but, devenir : l'homme le plus fameux et le plus rapide de tout l'Ouest des Etats-Unis !

***Editeur :* INFOGRAMES**
***Disponible sur :* AMIGA, ATARI**



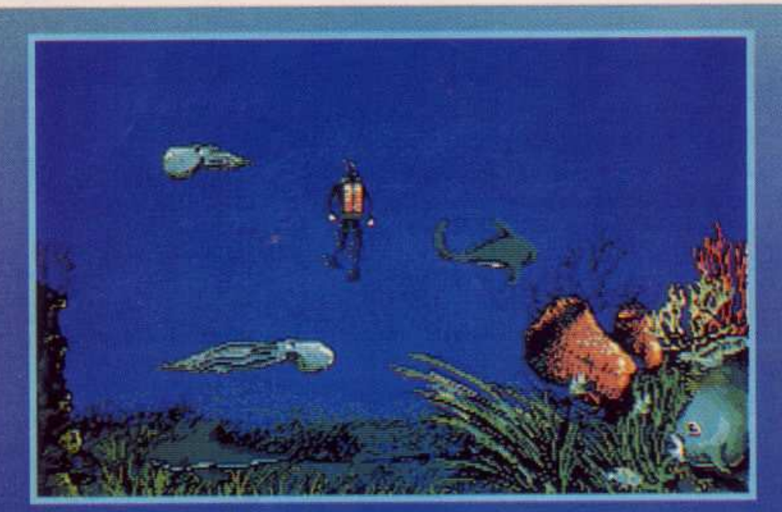
***Editeur :* COBRA SOFT**
***Disponible sur :* AMIGA, ATARI, PC, AMSTRAD, CBM 64**

ACTION SERVICE

Quelque part en Europe, un Centre d'entraînement ultra-secret...
Des barbelés, des gardes armés jusqu'aux dents postés sur des miradors protègent un vaste espace sur lequel on distingue plus loin plusieurs baraques en bois et tôles. Des hommes courent le long d'une vaste piste. Piste du risque, escalade, saut, maniement d'explosifs, close combat... sont au programme de ces hommes qui ont choisi la guerre pour métier. A eux les missions dangereuses, voire impossibles... Pour vivre ou plutôt survivre dans ces conditions il faut un entraînement rigoureux, sans faille. Endurance, agilité, réflexes, courage et sang-froid sont de mise pour faire partie des combattants d'élite : "les Commandos Cobra".

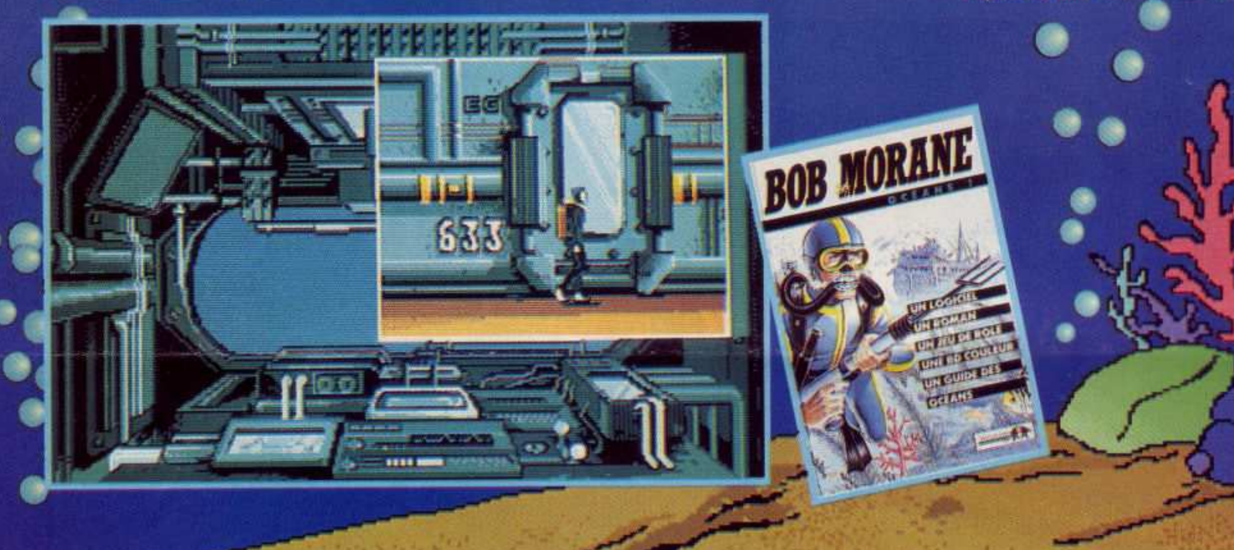
Une animation extraordinaire entièrement sonorisée avec effets vidéo. Une simulation d'école de combat comme vous n'en avez jamais vu !

BOB MORANE
OCEANS



Après un farouche combat sur son scooter marin contre un Dacoit de l'Ombre Jaune, son ennemi mortel, BOB MORANE, à bord de son batyscaphe devra traverser divers canyons sous-marins, déminer les passages, saboter les bases ennemies, combattre contre des ennemis divers (pieuvres, requins, hommes grenouilles ...), déminer les bases amies et repérer ses ennemis sur la carte ...
Un logiciel 100 % action de la nouvelle génération des logiciels informatiques avec des systèmes de combat entièrement nouveaux. Un superbe BOB MORANE.

Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : ATARI, AMIGA, PC, AMSTRAD



WARLOCK'S QUEST

Quand les pouvoirs des Ténèbres s'éveillent, il faut un héros pour les conjurer ...
Celui dont on ne doit jamais prononcer le nom a volé aux humains le fameux Karna, pierre symbole de tous les pouvoirs de la Terre sur le Mal. Une seule solution : appeler Axle à la rescousse.
Fantôme, chauves souris, monstres de toutes sortes, anges de la mort, le harcèlent sans répit. Guetté, poursuivi, Axle arrivera-t-il à reconquérir le Karna ?



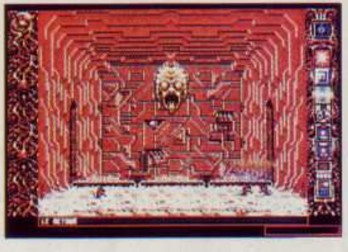
Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteur : Olivier ZIMMER
Disponible sur : AMIGA, ATARI, CBM 64



THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS



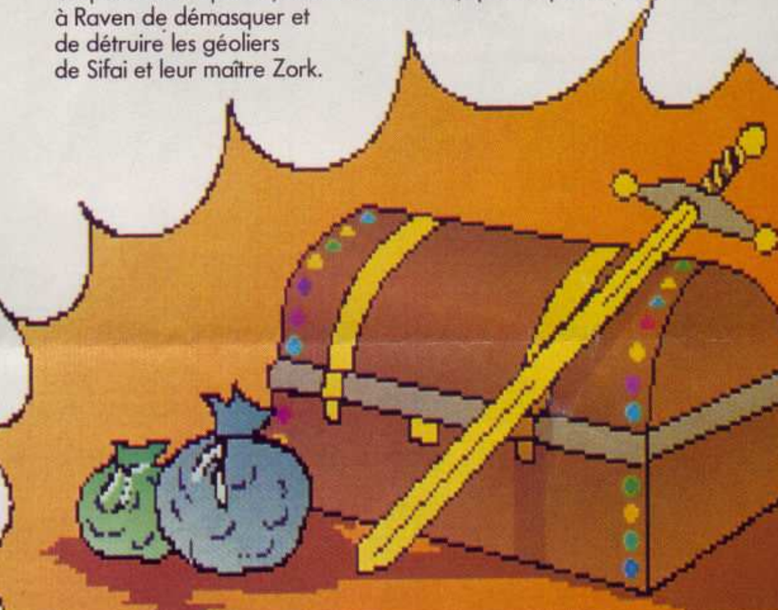


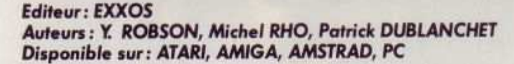




Vers le fin du 3ème millénaire terrestre, longtemps après l'apocalypse, plusieurs races vivent sur la terre : des humains dégénérés, des mutants physiques, les Protorq, et des mutants psychiques, les Turners, surdoués et téléphathes. Des enfants mutants naissent parmi les humains. Dès qu'on soupçonne leur état, ils sont pourchassés et mis à mort, surtout si ce sont des Turners. Pour protéger ces enfants, les Turners les kidnappent, les élèvent et les intègrent dans une gigantesque société secrète : le Network. Deux jeunes Turners, Raven et Sifai ont achevé leur formation et sont envoyés vers un centre du Network. En chemin, les Protozorq enlèvent Sifai. Raven décide alors de partir à la recherche de sa compagne. Un parcours trépidant, semé d'embuches, qui doit permettre à Raven de démasquer et de détruire les géoliers de Sifai et leur maître Zork.

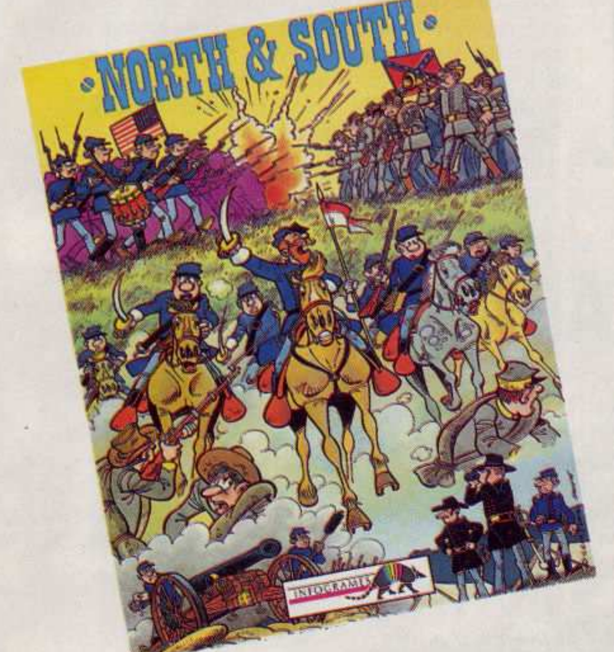






***Editeur :* EXXOS**
***Auteurs :* Y. ROBSON, Michel RHO, Patrick DUBLANCHET**
***Disponible sur :* ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC**

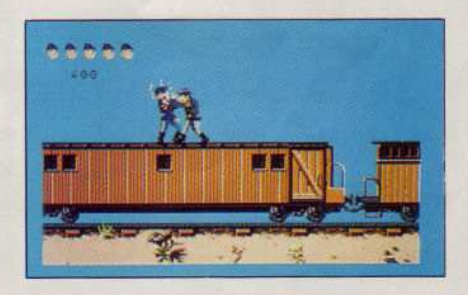
NORTH AND SOUTH



Imaginez-vous, Général Nordiste, penché sur une maquette, entouré de vos officiers, planifiant l'attaque qui aura lieu le lendemain contre les Sudistes ... Les décisions que vous prendrez seront lourdes de conséquences dans les heures à venir, selon que vous ferez appel à la cavalerie, à l'infanterie ou à l'artillerie ... Un scénario impeccable et original mêlant la stratégie et l'arcade pour le plus grand plaisir des joueurs.

***Editeur :* INFOGRAMES**
***Disponible sur :* AMIGA, ATARI.**









BILLIARD SIMULATOR

L'atmosphère est tendue. C'est à vous de jouer. Vous visez, vous ajustez et réfléchissez au coup que vous allez porter. Force de tir, contrôle d'angle et effet à donner à la boule, vous avez en main tous les paramètres. Alors, prêt à faire trois bandes ? Non, vous préférez plutôt faire un rétro, un effet réservé au maître que vous êtes. Et pour encore plus de doigté, le jeu est accompagné d'une démonstration composée de coups d'anthologies. Avec BILLIARD SIMULATOR, donnez la réplique à Tom Cruise dans "la couleur de l'argent" !

Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteurs : Frédéric AUTECHAUD, Laurent P. GILLIARD, Philippe RAULLEAU, Olivier VAYSSETES
Disponible sur : AMIGA, ATARI, PC













MAXI BOURSE

Soutenez votre cours, soutenez... trop tard ! Vous venez de perdre 775 000 dollars. On vous fait immédiatement l'addition. Instantanément. Sans effort. Non, ne remerciez pas, c'est normal. Vous affrontez naturellement les adversaires que vous avez choisis. Si jamais, vous êtes seul, vous luttez contre des joueurs simulés dont vous avez sélectionné les profils. Méfiez-vous quand même de la superbe blonde. Elle ne rêve que de vous ruiner. MAXI BOURSE, une superbe simulation qui vous demandera ruse, stratégie, une formidable énergie et beaucoup d'émotion pour vaincre vos adversaires.

Editeur : COBRA SOFT
Disponible sur : AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI

MACADAM BUMPER







MACADAM BUMPER transforme votre ordinateur en un superbe flipper. Il a le look et la réalité de jeu d'un véritable flipper.
A vous les bonus et super bonus, les scores, les tilts, les "bourrages de babasse" et la loterie pour une partie gratuite. Vous ne choisissez pas seulement la valeur des bonus, vous pouvez aussi intervenir sur les obstacles, construire votre propre table de flipper et créer vos combinaisons et attributions spéciales. Une fois que vous aurez joué à MACADAM BUMPER, vous ne pourrez plus jamais vous en passer.

Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteurs : Rémi HERBULOT, Didier BOUCHON
Disponible sur : AMIGA, ATARI, AMSTRAD, PC



CAPTAIN BLOOD





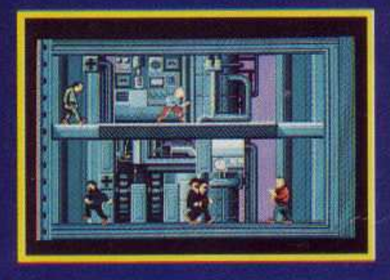


Allez à la rencontre du dernier homme de l'univers avec l'ARCHE DU CAPITAIN BLOOD, le logiciel qui fait parler de lui dans le monde entier.
Retrouvez le CAPTAIN BLOOD tandis qu'il voyage dans l'espace sidéral à travers plus de 36 000 planètes à la recherche des 5 clones qui peuvent lui sauver la vie. Des énigmes, plus de 36 000 galaxies différentes, d'innombrables personnages, CAPTAIN BLOOD c'est l'Aventure à travers l'espace, des animations superbes, des effets spéciaux extraordinaires...
Attention : n'oubliez pas que CAPTAIN BLOOD est seulement un jeu et que son monde est totalement imaginaire... même si nous sommes, nous, convaincus du contraire.

Editeur : EXXOS
Auteurs : Didier BOUCHON, Philippe ULRICH
Disponible sur : ATARI, AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, PC, CBM 64



TINTIN SUR LA LUNE









Qui ne connaît pas Tintin, le Capitaine Haddock, le Professeur Tournesol ou Milou ? Rejoignez les à bord de la première fusée destinée à aller sur la Lune et vivez avec eux les angoisses de ce premier voyage interplanétaire. Quelles seront les péripéties du fabuleux voyage de la fusée ? Quels dangers attendent Tintin et ses compagnons sur la Lune ? Vous le saurez en vivant leurs aventures avec le superbe logiciel TINTIN SUR LA LUNE.

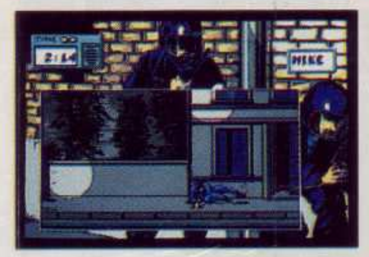
Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : AMSTRAD, AMIGA, ATARI, THOMSON, CBM 64



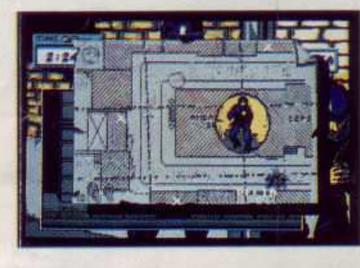
OPERATION JUPITER











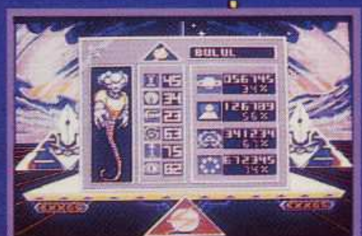
Une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. Une seule solution : envoyer le Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale prendre d'assaut l'Ambassade. Vos hommes sont efficaces, bien entraînés pour réussir ce genre d'opération. Mais vont-ils réussir ? Attention chaque porte, chaque recoin peut cacher un traquenard mortel ! Un logiciel de simulation/action comme on en rencontre peu. Le concept est révolutionnaire, pour la première fois vous pouvez diriger 6 hommes sur l'écran. Un logiciel fantastique qu'il ne faut manquer à aucun prix !

Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : ATARI, AMIGA, PC, CBM 64



PURPLE SATURN DAY









Quelque part dans un futur lointain...
Comme chaque année se déroule la Grande Manifestation au cours de laquelle s'affrontent les champions des huit civilisations connues de l'univers. 4 épreuves : maîtrise de l'énergie, maîtrise des ondes mentales, maîtrise de l'espace, maîtrise du temps. Toutes ces confrontations s'effectuent sous forme de duel depuis les quarts de finale jusqu'à la finale. Afin d'être bien préparé, un robot entraîneur est à la disposition des candidats et leur offre la possibilité de s'exercer avant chaque épreuve.
Serez-vous le nouveau champion intergalactique ?
Arriverez-vous à vaincre les champions des 7 autres civilisations ?

***Editeur :* EXXOS**
***Auteurs :* Rémi HERBULOT, Didier BOUCHON**
***Disponible sur :* AMIGA, ATARI, PC, AMSTRAD**



LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS est un jeu de rôle comme on en voit peu. Tout comme l'œuvre originale de Loisel et Letendre ce logiciel est une saga fantastique.
Entrez dans l'univers d'Akbar et découvrez à travers des dizaines de lieux, de multiples aventures, de terribles dangers, LA QUETE, en vous mettant à tout moment dans la peau de Pelisse, Bragon, l'Inconnu ou Mara.
Vous y rencontrerez des mondes inconnus, des terres lointaines, des personnages étranges...
Vous aurez à vous battre contre des objets démoniaques, des pièges imprévisibles.
Vous aurez des heures et des heures de jeu... Mais attention quand le fantastique rejoint le merveilleux tout est possible...

Editeur: INFOGRAMES
Disponible sur: ATARI, PC, AMIGA









LES ATOUTS DU TATOU

LE TATOU A REPONSE A TOUT !



Que ceux qui n'ont jamais eu de problèmes avec un logiciel lèvent le doigt... Oui, tous ces petits malheurs désagréables qui vous bloquent à un moment du jeu, on ne sait trop pourquoi !
Que ce soit une énigme introuvable, un passage trop difficile ou un monstre invisible, c'est rageant.
Conséquence inacceptable : interrompre le jeu et du même coup, se laisser inexorablement gagner par la rage. Inutile de poursuivre avec ces symptômes, n'est-ce pas ! Heureusement... un remède existe. Ouf ! SOS Françoise au 78 03 18 46. Et puis, si vous n'avez pas le téléphone, vous pouvez toujours lui écrire à : INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69100 Villeurbanne.

CLUB TATOU : LES AMOUREUX DU TATOU ONT LA TACTIQUE

1984 : année phare entre toutes, le premier club de logiciels français est né. Juin 85 : le club a grossi et affiche une belle santé avec près de 1000 adhérents. Les avantages du club ? Primo, un bulletin mensuel permettant d'échanger des idées, des trucs, des astuces. Secondo, des réunions régionales sont organisées entre adhérents et l'équipe d'INFOGRAMES ; tertio, un jury est composé parmi les adhérents pour juger des produits et ce n'est pas tout !!! Un service minitel annonce les dernières parutions ; de plus, un concours est organisé tous les trimestres pour gagner des logiciels et même un micro ! Et tout cela pour 150 F, seulement ! prix annuel.

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

Nom__________ Prénom__________

Adresse__________

__________ Ville__________ Code postal__________

J'adhère au CLUB INFOGRAMES et veuillez trouver ci-joint un chèque de 150 F à l'ordre du CLUB INFOGRAMES en règlement de la cotisation annuelle.

Date : Signature :

(à renvoyer à CLUB INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex)

36-15 BANZAI !



Tous les jeux INFOGRAMES sur Minitel. Génial ! Une mine de renseignements pour tout connaître sur les jeux et la possibilité de les commander s'ils sont désespéremment introuvables !



GRAND SAFARI TATOU-AZIMUTS

(sans obligation d'achat)



INFOGRAMES vous invite du 16 novembre au 31 décembre, à chasser le tatou tous azimuts. Tatou en photo, tatou-objet, tatou-sculpture, cartes postales... etc, tous les tatous seront les bienvenus. Lors de la clôture de ce grand concours, un jury d'éminents "Tatoulogues" éliront, sur des critères d'originalité et d'esthétique, l'heureux gagnant du premier prix et savez-vous quel prix ? : Un caméscope SONY pour aller à la chasse au tatou en vidéo ! Alors mettez tous les atouts de votre côté et sachez que tous les envois* seront récompensés.
A vous de jouer !



BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom________ Prénom________

Adresse________

________ Ville________ Code postal________

ATTENTION : n'oubliez pas d'identifier clairement votre tatou à votre nom.

*Tous les tatous "de valeur" pourront être retournés sur simple demande à la fin du concours. Le règlement du GRAND SAFARI TATOU-AZIMUTS est déposé chez Maître Molbo et peut être obtenu sur simple demande écrite. Le gagnant sera prévenu personnellement.



NEW !

VIDEOJEUX: HALLUCINANT!

Les jeux de demain sont déjà nés. Restez bien assis et pincez vous si vous avez peur de rêver. Les vidéojeux que nous vous proposons en avant-première, vous donnent la possibilité de jouer avec les plus grandes stars du golf ou de vous transporter sur les rivages californiens, à la vitesse de la lumière - 2 jeux de société pour se garantir des sensations interactives.

VIDEO CALIFORNIA GAMES

Attention au départ ! Vous êtes engagé sur la course la plus folle entre San Francisco et San Diego. Il vous faut absolument remporter la course et gagner des dollars. C'est parti... jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'essence ou que l'un de vos pneus éclate. Comme tout Californien qui se respecte, pour oublier votre échec vous allez surfer, faire du roller, du skate, de la BMX ou de la planche à voile - il y a plus de 200 événements à découvrir sur la cassette vidéo.



VIDEO GOLF

Vous êtes sur le 18e trou du très célèbre terrain de golf de Pinehurst aux Etats-Unis. Votre situation est critique car votre adversaire vous mène d'un point. C'est à votre tour. Choisirez-vous une carte à ce point du jeu ? Non trop risqué. Utiliser les dés ? Pas avant d'avoir atteint le green. La cassette vidéo semble le meilleur choix : les plus célèbres joueurs professionnels du monde en action réelle vous sortiront de cette situation délicate.

A vous de faire vos preuves sur les 18 trous les plus fameux.

Vous pouvez jouer seul ou contre 1, 2 ou 3 adversaires. Vous pouvez même créer vos propres tournois et opens.

Et grâce à l'habile tournage des séquences, vous trouverez toujours la situation qui correspond à votre coup. A chaque fois que vous jouez à VIDEO GOLF c'est un nouveau parcours qui commence.

R.D.B. — R.C. LYON B 964 505 499. Printed in France. Photogravure Prisme